

*Groupe*

*rouge*

## MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES LES DIMENSIONS

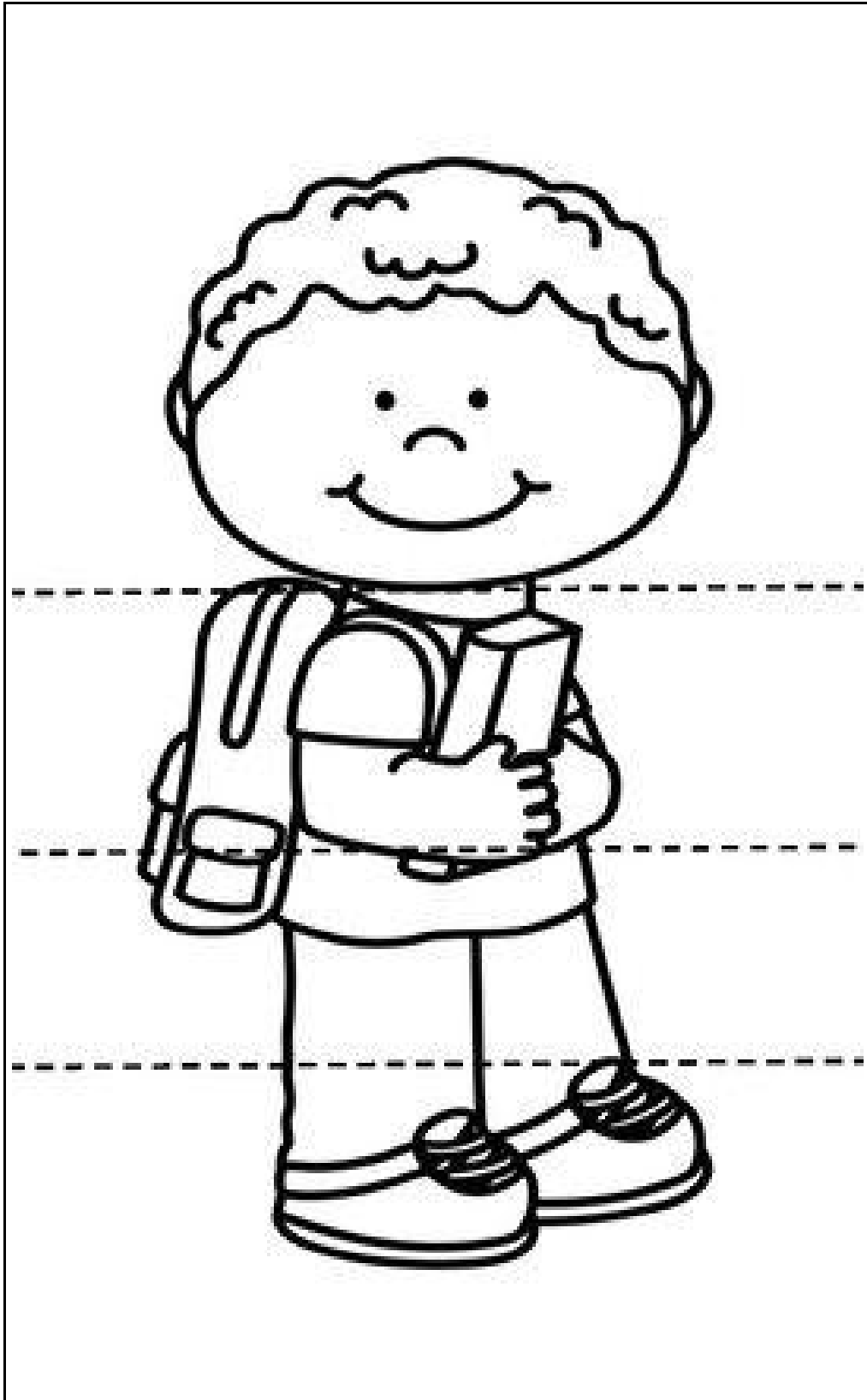
Vous pouvez trouver l'histoire de « La planète des Alphas » racontée en ligne (ce conte raconte l'histoire d'un enfant qui veut apprendre à lire : avec l'aide d'un magicien et d'une fée il va découvrir des petits êtres, les Alphas ; en vivant l'histoire le petit héros va découvrir la clé d'accès au monde de l'écrit). N'hésitez pas à la regarder de temps en temps avec l'enfant. Les élèves de toute petite et petite sections sont habitués à identifier le son qui se trouve au début de leur prénom et à repérer l'Alpha correspondant. Vous pouvez donc demander à votre enfant de vous montrer son Alpha et de vous en donner le son, puis de faire de même pour ceux de ses camarades ceux de ses camarades :

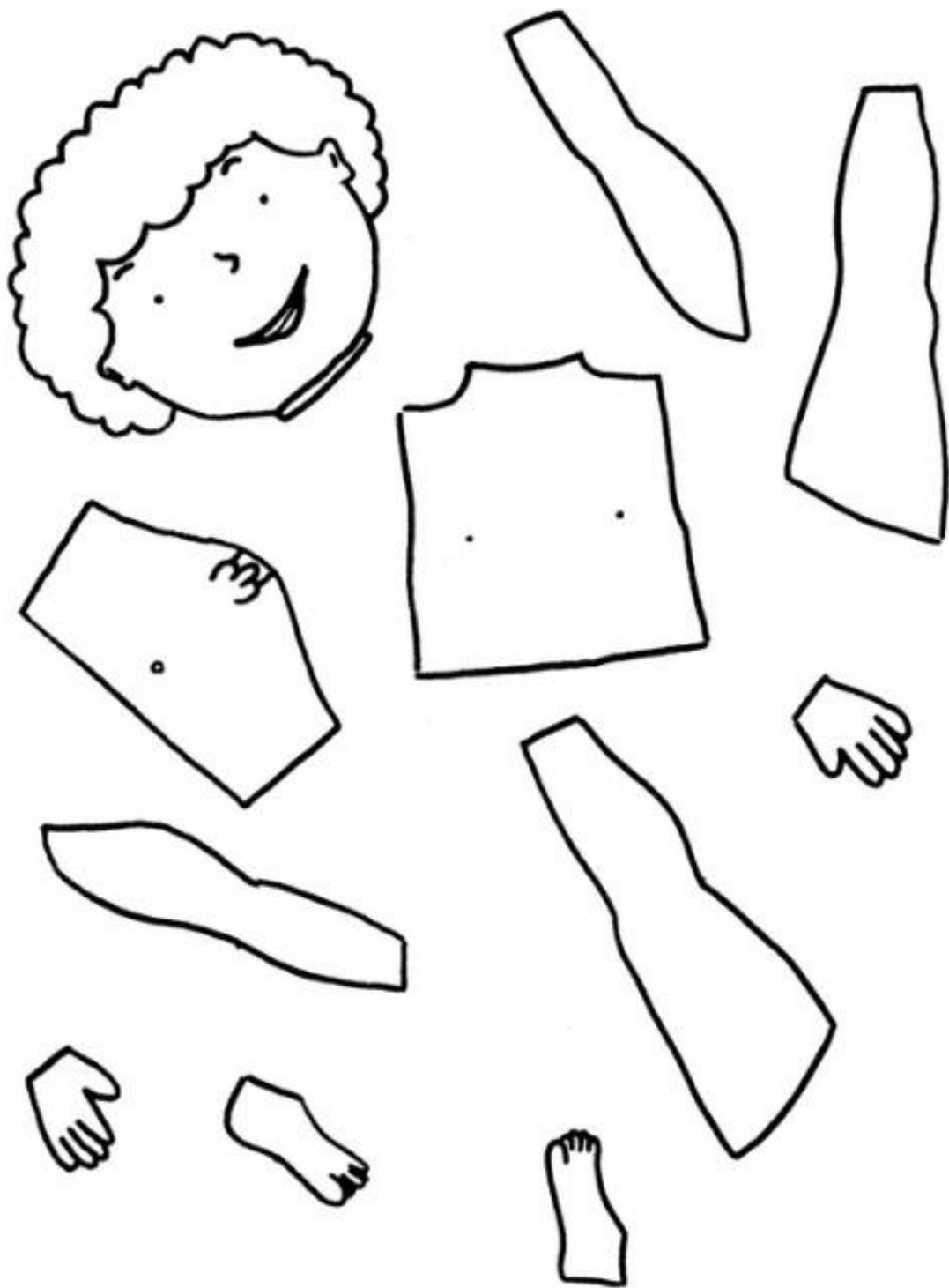
- Monsieur A de Anya,
- la Limace de Lanah,
- le Nez de Naïm et Nolan,
- le Robinet de Rose,
- et le Serpent de Samy.



**Les productions plastiques et visuelles**

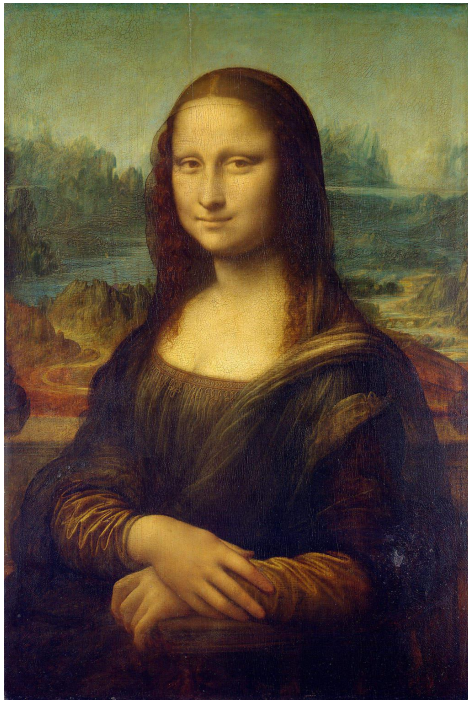
<b>Le portrait</b>	
<b>Séance 1</b>	<p>Afin de rappeler à l'enfant les activités artistiques de la semaine précédente, vous pouvez utiliser les documents des deux pages suivantes (puzzle et parties du corps) pour recomposer un corps humain en réajustant les différents éléments proposés (si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez reproduire ces modèles sur une feuille blanche).</p> <p>Votre enfant peut ensuite colorier son personnage.</p>
<b>Séance 2</b>	<p>Les deux pages suivantes proposent deux familles d'œuvres d'art. Vous pouvez montrer la première des deux pages à votre enfant et lui leur demander ce qu'il y voit. Il décrira ainsi les différents tableaux / photographies et fera émerger l'idée de la représentation d'une personne. On pourra alors leur expliquer qu'il s'agit de portraits (<i>représentation d'une personne, réelle ou fictive, à l'aide de procédés techniques variés : la peinture, le dessin, la gravure, la mosaïque, la sculpture, la photographie, la vidéo, l'écriture ...</i> ). Certains sont très ressemblants avec la réalité, d'autres s'en écartent (exemple de Picasso).</p> <p>Afin de lui rappeler la séance précédente, vous pouvez demander à l'enfant de nommer les différentes parties du corps des personnages représentés.</p>
<b>Séance 3</b>	<p>Après avoir de nouveau regardé la série de portraits et réactivé cette notion, vous pouvez demander à l'enfant de choisir celui qu'il préfère parmi tous et de vous expliquer pourquoi. Il est important que l'enfant fasse l'effort d'argumenter (s'il répond qu'il est beau, demandez-lui d'expliquer pourquoi il le trouve beau, ce qui le touche : ce peuvent être les couleurs, les formes, mais aussi bien d'autres aspects auxquels les enfants en bas âge sont sensibles et que nous voyons peu en tant qu'adultes).</p>
<b>Séance 4</b>	<p>Cette semaine peut se terminer par la réalisation par l'enfant du portrait de l'un des membres de sa famille, ce qui constitue l'occasion de vérifier la façon dont il perçoit le corps humain.</p>



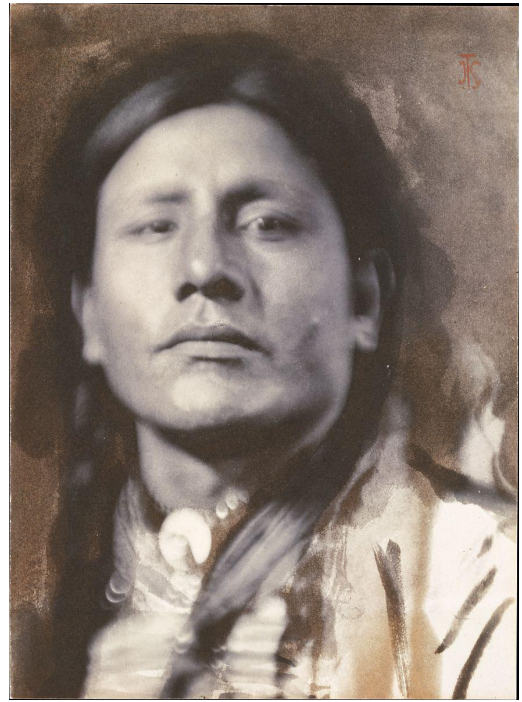


Le corps humain





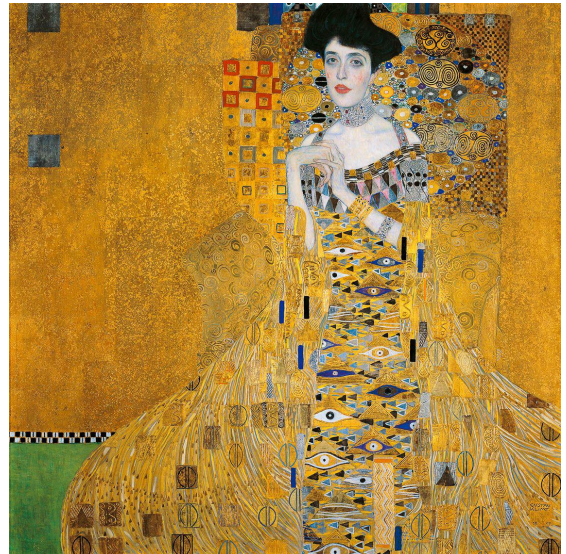
*La Joconde, Léonard de Vinci (1503-1506)*



*A Sioux Chief [Has-No-Horses], Joseph T. Keiley (1898)*



*Marilyn Monroe, Andy Warhol (1967)*



*Portrait d'Adèle Bloch Bauer I, Gustav Klimt (1907)*



*Auto-portrait en robe exotique, Nadar (1863)*



*La femme qui pleure, Pablo Picasso (1937)*





*Le Bassin aux nymphéas, harmonie verte, Claude Monet  
(1898)*



*La Nuit étoilée, Vincent van Gogh (1889)*



*Guernica, Pablo Picasso, 1937*



*Les Tournesols, Vincent van Gogh (1888-1889)*



*Le Négrier, Joseph Mallord William Turner (1840)*



## La traversée de la rivière

- **Dénombrer de petites quantités.**
- **Stabiliser la connaissance des petits nombres.**

### Compétences travaillées :

- savoir observer et reconnaître les constellations du dé.
- savoir dénombrer une quantité.
- savoir se déplacer sur une piste.

### Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- un plateau « traversée de Loup »
- un pion par joueur

### Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé, compte les points et déplace son pion sur les pierres qui jonchent la rivière.

Le joueur suivant lance le dé et effectue les mêmes opérations.

### But du jeu :

- Arriver sur la berge opposée le premier.

### Pour aller plus loin ... :

- nécessité ou non de faire le lancer exact pour accéder à la berge.
- utilisation d'un dé aux constellations de 1 à 6.

## La Tour Eiffel

- **Dénombrer de petites quantités.**
- **Stabiliser la connaissance des petits nombres.**

### Compétences travaillées :

- savoir observer et reconnaître les constellations du dé.
- savoir dénombrer une quantité.
- savoir comparer des quantités.

### Matériel :

- un dé (constellations de 1 à 3)
- un plateau « Tour Eiffel » par joueur
- dix-huit jetons par joueur

### Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé, compte les points et prend le nombre de jetons correspondant. Ensuite, il les place progressivement dans les cercles décorant la Tour Eiffel.

Le joueur suivant lance le dé et effectue les mêmes opérations.

### But du jeu :

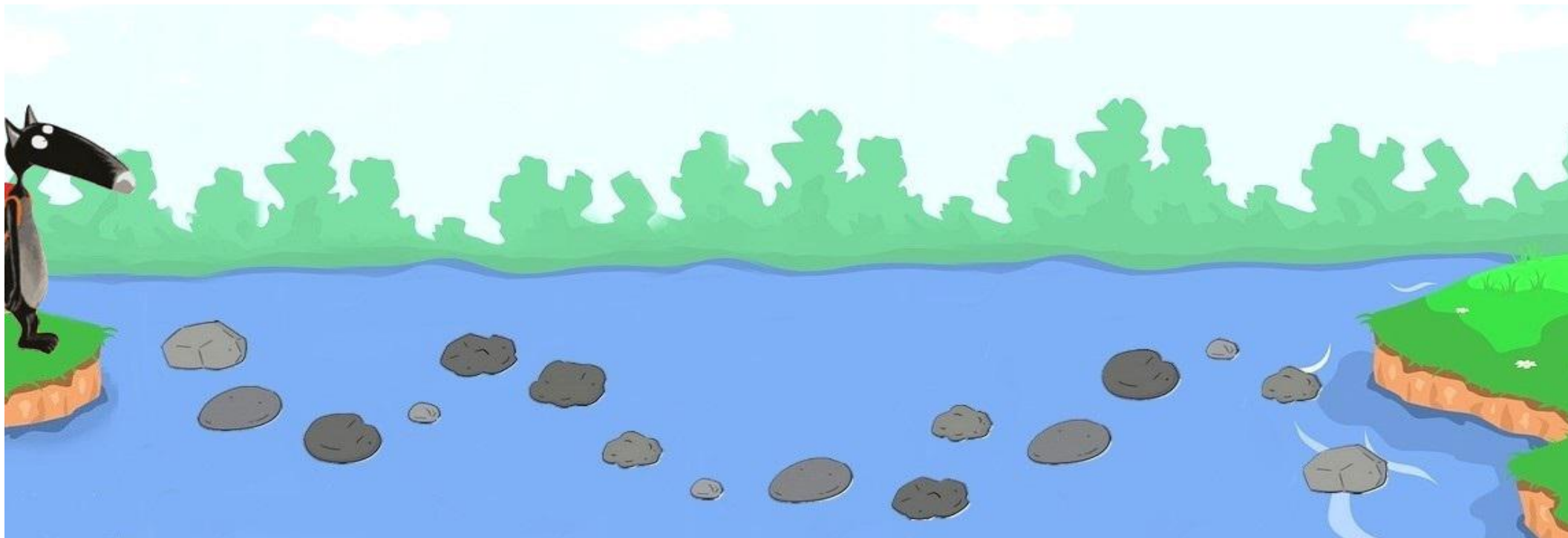
- Compléter son monument le premier.

### Pour aller plus loin ... :

- nécessité ou non de faire le lancer exact pour compléter l'ensemble des cercles.
- utilisation d'un dé aux constellations de 1 à 6.



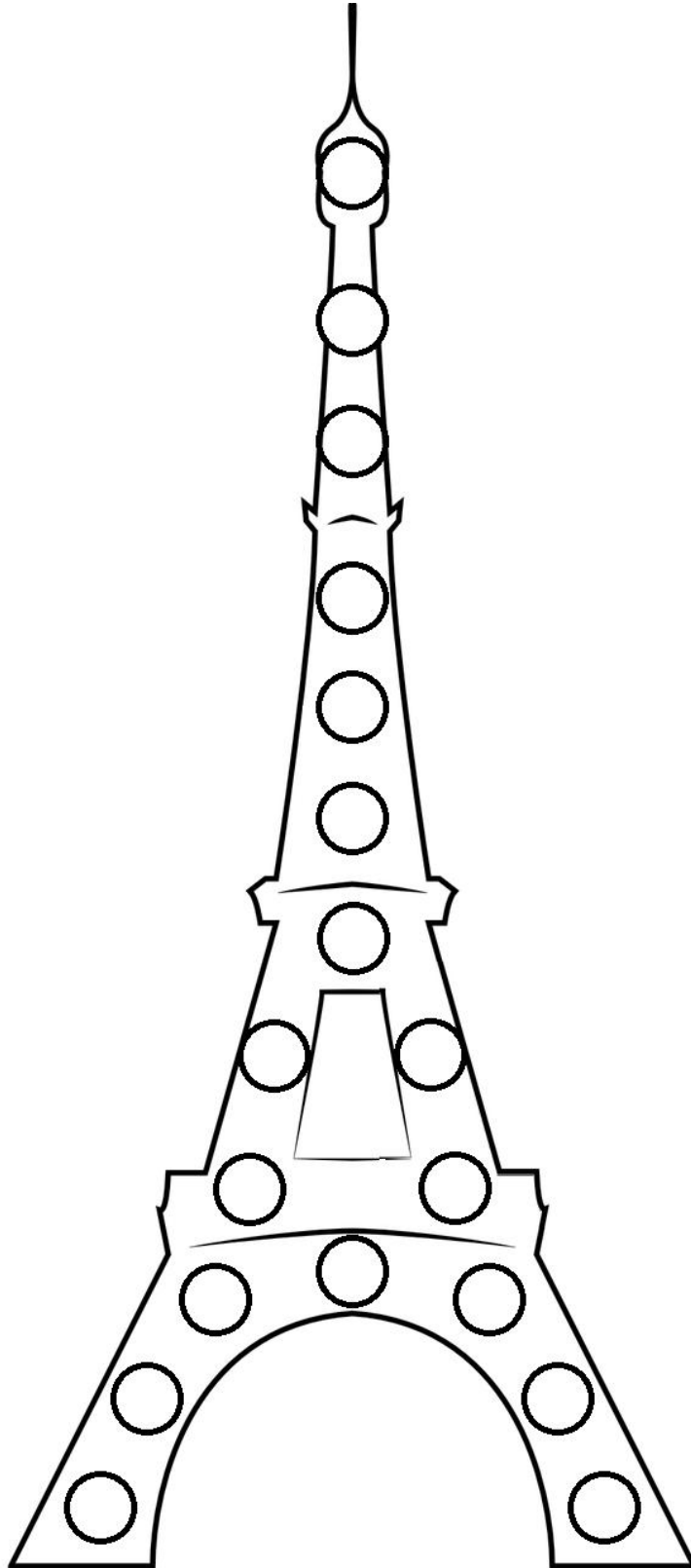
Je lance le dé, je compte les points et j'avance de pierre en pierre pour rejoindre la rive opposée. Le premier à avoir atteint la berge a gagné.



La traversée de la rivière



Je lance le dé et dépose le nombre de jetons correspondant dans les cercles, pour grimper en haut de la Tour Eiffel. Le premier à avoir complété sa tour gagne la partie.



La Tour Eiffel